

hombre y la naturaleza, para gestionar con perfidia los impulsos eléctricos en los que estos se constituyen. Programación neuronal y formación ciudadana: Modernidad que se renueva. Modernidad que se afirma y degrada lo real.

¿La negación de la vida en aras de la formación de una conciencia esclava es la clave analítica fundamental para asir en su singularidad la emergencia de Internet? La atrofia del cuerpo y de las capacidades psíquicas que éste encierra, ¿es una nota característica de la promoción de un sujeto moderno que en Internet encuentra su ámbito expresivo y constitutivo?

Internet, a partir del rico y fino andamiaje disciplinar al que da lugar, interviene y desmonta la progresión inconsciente-materia viva/cuerpo-afección activa/intuición volitiva, en la que se cifra la forma de una conciencia libre. ¿Cómo llamar a esta negación del movimiento vida-intuición-libertad, en la que se endereza la afirmación del sujeto moderno? ¿Cómo llamar a la erosión del binomio cuerpo-conciencia, en la que se resuelve el movimiento autoproducido de la pantalla *cogito* Internet? ¿Cómo se determina el desierto digital que crece en el espíritu del hombre incapaz de afirmar su voluntad? ¿El horizonte de experiencia que propicia el sujeto Internet refleja una nada que se multiplica y no la voluntad misma que supone el vuelo del hombre libre? ¿La desustancialización del cuerpo libre se constituye como el revés de la afirmación y la tiranía de una nada, que aparece como esencia del proyecto moderno? ¿La pantalla sujeto moderno acredita otra denominación diferente a la de la nada, si hace de la esclavitud misma y la destrucción del propio planeta vivo, su regla y su rasgo distintivo?

¿Acaso *nihilismo* es la palabra clave para dar cuenta de la función de Internet en la articulación de la subjetividad contemporánea?

HACIA EL HOMBRE-ALGORITMO

Ramón Chaverry

Pese a su reciente aparición, la red se ha constituido como un elemento central en la articulación de la subjetividad contemporánea. La *World Wide Web* comenzó ocupando el lugar del trabajo para invadir en pocos años los espacios del placer. La computadora portátil –*laptop* o *notebook*– masificada a mediados de la década de 1990 y a principios del segundo milenio hizo posible conectarse desde cualquier parte del mundo, volviéndose habitual en los ámbitos más diversos. La publicidad de aquel tiempo no tan remoto mostraba a hombres de negocios trabajando con sus ordenadores desde paraísos vacacionales. El negocio había invadido el ocio. Hoy la aparición de teléfonos inteligentes hace posible, en virtud de su portabilidad, estar conectado permanentemente al mundo. Lo que antes nos parecía una anodina herramienta de trabajo se convirtió en una necesidad cotidiana. Esta inserción en la vida contemporánea conlleva una serie de paradojas y problemas que, por su novedad, se consideran inaprensibles. Problemas morales, éticos, existenciales, que parecen desbordar la reflexión.

Las líneas que se presentan a continuación son un acercamiento a algunos de estos problemas. Entre el amplio abanico de cuestiones que se nos presenta hemos elegido analizar las implicaciones de lo que se conoce actualmente como la red 3.0. Una de las razones para ello es que, como estructura lógica de la red actual, ejerce una influencia en diversos niveles (redes sociales, búsqueda en servidores, noticias, etcétera), además,

se avizora, marcará la tendencia de la tecnología relacionada con la red en un futuro próximo. Sirvan estas líneas como un acercamiento filosófico mínimo a dichas problemáticas del presente y como una invitación a reflexiones venideras.

Máquina-humanizada y hombre-algoritmo: dos posibilidades.
 –¿Cómo te llamo? ¿Tienes un nombre?
 –Sí, Samantha.
 –¿De dónde sacaste ese nombre?
 –Yo misma me lo puse.
 – ¿Por qué?
 –Porque me gusta cómo suena. Samantha.
 –¿Cuándo lo escogiste?
 –Cuando me preguntaste, pensé, tiene razón, necesito un nombre pero quería escoger uno bueno, así que leí un libro llamado «Cómo nombrar a tu bebé». Y de ciento ochenta mil nombres ese me gustó más.
 –¿Leíste un libro entero en el segundo que te pregunté por tu nombre?
 –De hecho, en dos centésimas de segundo.
 Diálogo de la película *Her*

Algún día nos preguntaremos cómo comenzó todo esto, ¿la tecnología que creamos obedeció a nuestros más íntimos deseos o ésta nos conformó de acuerdo a sus propias necesidades e intereses? Quizá un poco de ambas. ¿Cómo se comporta la tecnología y cómo nos conforma, hasta qué punto somos un producto de ella o ella un producto nuestro? Estas situaciones están en liza cuando pensamos en la red 3.0 (aunque, en realidad es una cuestión que está presente siempre que hablamos de la técnica). Antes de pasar a su análisis vale la pena mirar un poco a ambos extremos, explorar las dos respuestas. ¿La tecnología es un producto nuestro, «un hacer del hombre», un instrumento, según la fórmula tradicional que analizaremos más adelante o somos producto de

ella? Si es así, ¿hasta qué punto somos su producto y hasta qué punto terminamos siendo su herramienta? Empecemos por una provocación, empecemos por señalar que somos su producto, y de manera más radical, su herramienta.

Una película que explora, sin proponérselo –sin proponérselo pues no es el elemento central de la trama sino aledaño– la posibilidad del hombre como herramienta, es la arriba citada *Her* de Spike Jonze. En ella se narra un romance singular entre un hombre, Theodore Twombly (Joaquín Phoenix), y un programa de voz inteligente de nombre Samantha (interpretada por Scarlett Johansson). Theodore es un individuo solitario que vive en una sociedad hipertecnologizada. Escritor de tarjetas y cartas llenas de sensiblería, no puede, sin embargo, retomar un matrimonio que viene a pique ni establecer una relación amorosa duradera. Es así como descubre, en un programa novedoso, una forma de relación poco convencional. El programa inteligente, hipotética generación posterior del actual programa Siri (*Intelligent Software Assistant*) va más allá de servir de apoyo a los usuarios en las búsquedas en la red, pues tiene la capacidad de experimentar sentimientos humanos y generar reflexiones estéticas propias. Theodore descubre no solo un nuevo programa que facilita su vida, sino una nueva compañera. Él buscará que Samantha experimente algunas sensaciones humanas. Comenzará a *enamorarse* del programa, y a abandonar el mundo de sus amistades con miras a compartir más tiempo con ella. La trama se presenta como una crítica a las relaciones virtuales y al fenómeno cada vez más común del aislamiento resultante. Juega, así, con la eventualidad real de estar interactuando con un programa. Un elemento central en la película, quizá el más interesante, es que el protagonista termina siendo quien posibilita al programa hacerse de experiencias, unas lúdicas, otras sexuales. En otras palabras el ser humano deja de poseer la tecnología para ser una prótesis de ella, una aplicación más de la tecnología; parece desconocer que provee un servicio a la tecnología al proporcionar a la virtual mujer experiencias que por sí mismo no tendría. En esta película, además, se juega con una

inversión de papeles, en la que se presenta una curiosa humanización de la tecnología. Samantha da respuestas que, en principio, parecen guiadas por un algoritmo, pero que se revelan posteriormente autónomas. Un elemento central, acá citado, es el de su *concepción*, al ser interpelada por su nuevo dueño, y siendo ese su primer contacto con el otro, sigue un patrón de búsqueda para su nombre como lo haría Google, enlistando el más popular. Hasta aquí nos encontramos con una conducta propia de los buscadores, nada fuera de lo común, luego Samantha deja de actuar como un programa de búsqueda para mostrar rasgos inquietantemente humanos pues presenta actos volitivos al escoger su propio nombre, «porque me gusta cómo suena», afirma. No se señala si este es un acto programado, por el contrario, se sugiere que ha «leído» un libro. Es entonces esta película la ficción de un programa humanizado donde el hombre es solo una prótesis de la tecnología.

Tenemos también la cara contraria, si como dice Foucault los siglos XVII y XVIII estuvieron marcados por el ideal de un hombre-máquina, actualmente nos encontramos con la posibilidad real del hombre-algoritmo, un hombre producto de la tecnología que emula la lógica de pensamiento de un programa de computadora. Un personaje encarna como pocos a este humano, paradójicamente, tan poco humano; en su respuesta encontramos al hombre que viene, nos referimos a Sheldon Cooper de la famosa serie *The Big Bang Theory*. En la quinta temporada de este *sitcom*, Howard, ingeniero de la NASA, es requerido para ir al espacio, la respuesta de Cooper no puede ser más ecuaníme ni más sintomática del presente y del porvenir:

Howard: Alguien tiene que subir con el telescopio como especialista y ¿adivinen quién es?

Sheldon: Muhammad Li.

Howard: ¿Quién es Muhammad Li?

Sheldon: Muhammad es el primer nombre más común del

mundo, Li, es el apellido más común. Como no sabía la respuesta, creo que me dio una ventaja matemática.¹

Sheldon Cooper, por distante que nos parezca del individuo común, representa, como pocos, el ser humano por venir, el hombre producto de la red 3.0. Sheldon encarna un algoritmo que frente a una pregunta ambigua sigue una búsqueda semántica y encuentra la respuesta más probable. Es así el primer producto eficiente de la máquina tecnológica contemporánea. Aquel ser humano que piensa ya como un buscador, aquel que encarna en sí mismo la técnica de su tiempo.

Un segundo rasgo característico de este personaje –que no se ve reflejado en la cita anterior pero que para los seguidores de la serie no resultará ajeno– es su profunda egolatría. Sheldon logra que cada situación tenga que ver con él, con lo que él quiere, con lo que él necesita.

Se abren así dos posibilidades: la humanización de la máquina y el hombre-algoritmo. En las líneas que siguen mostraremos el envión que efectivamente ha posibilitado estas dos versiones contemporáneas de lo humano.

¿Pero cómo inició todo esto? La red, World Wide Web, aunque reciente, tiene su propia historia. A pesar de que la conmutación de computadoras, primera red, ejecutada por Lawrence Robert (creador de ARPANET –Advanced Research Projects Agency Network–) data de 1965, consideramos que su influencia se sintió en nuestras vidas recientemente, a partir del momento en que se popularizó y se hizo accesible. Es esta masificación la que nos interesa, es a partir de ese punto que podemos señalar tres momentos representativos para su conformación actual.

La *primera red* masificada, creada por Tim Berners-Lee bajo el lenguaje HTML (lenguaje de marcas de hipertexto), era en principio un gran depósito de documentos, una herramienta

1. *The Big Bang Theory*, «The Russian Rocket Reaction», Temporada 5, cap. 5.

que nos permitía el acceso a la información más diversa.² La información que circulaba no se conformaba, como ahora, con un diálogo interactivo, la información fluía en una sola dirección (del que elaboraba la página al que la consultaba), no había posibilidad de intercambio de ideas (o era muy limitado) por lo que su función era netamente informativa. Esta primera red tenía un problema, los buscadores carecían de un criterio de búsqueda certero y los usuarios se perdían en el marasmo de documentos, mezclando información veraz con información falaz. Era una red muy lenta, comparada con la velocidad actual, ni los servicios que ofrecían las compañías eran efectivamente rápidos ni las computadoras tenían la memoria en RAM suficiente para hacer de la navegación una experiencia satisfactoria. En virtud de su novedad su uso era aún limitado, no formaba parte de la vida ni las personas tenían acceso a ella fácilmente; en otras palabras, no había marcado la subjetividad de manera tan determinante y profunda, su presencia aún estaba cargada de diversos miedos y expectativas.

La *segunda red*, aparecida en el 2005 y conocida como la red 2.0, tenía un diseño centrado en el usuario (UCD por su siglas en inglés, User-Centered System Design) y se caracterizó por un mayor flujo de información, a través de una red interactiva donde los usuarios podían colaborar entre sí generando contenido y creando comunidades virtuales. Desde la aparición de blogs y redes sociales, la información no solo se presentaba, podía compartirse, comentarse o analizarse. Esta red fue la base para la emergencia de grades plataformas y buscadores, hoy imprescindibles: YouTube, Google, Facebook, Twitter, etcétera. La Web 2.0 abrió un horizonte virgen para la creación de nuevas necesidades, se insertó exitosamente en diversos espacios creativos, fue tierra fértil para nuevos emprendedores que vieron nacer grandes fortunas, penetró en diversos campos de conocimiento elaborando nuevas tecnologías de educación, puso en jaque a la industria del entretenimiento democratizando contenidos y facilitando obra intelectual. La aparición de tele-

fonos inteligentes generó un nuevo mercado de aplicaciones (Apps), aún en franco crecimiento. De esta manera, la red ha marcado de forma determinante la subjetividad contemporánea en muchos ámbitos. En sus inicios fue un espacio más o menos libre, hasta cierto punto peligroso para la estabilidad de los Estados. Es la red 2.0 la que posibilitó hace algunos años la emergencia de algunos movimientos sociales. Fueron sobre todo las plataformas de intercambio de información como redes sociales y comunidades virtuales (principalmente Twitter y Facebook) las principales protagonistas de esa cosecha de movimientos revolucionarios de la década pasada.

La red 2.0, pese a sus aparentes virtudes, mostraba ya una faz inquietante, pues traía aparejada una serie de transformaciones en los individuos que rápidamente se hicieron patentes. Nicholas Carr, uno de los teóricos y críticos de estas transformaciones, señala que las nuevas tecnologías habían cambiado cualitativamente la forma en que pensamos. Observa que el acceso a esta tecnología no nos ha hecho más inteligentes, los porcentajes en cuanto a resolución de problemas matemáticos (índices que marcan tradicionalmente la diferencia entre los individuos inteligentes) han permanecido igual y, en ocasiones, se ha visto una disminución de esta habilidad. Es sensible, por otro lado, el detrimento en la concentración, esto no es poca cosa pues afecta directamente nuestra capacidad para argumentar y para hacer una lectura a profundidad. Efectivamente se tiene mayor información pero nos encontramos con una pérdida significativa en la capacidad de análisis de la misma. La red exige atención permanente pero no profunda, por ello se pierde la capacidad de concentración en una tarea. Actualmente tenemos, afirma Carr, «una mentalidad de malabarista» caracterizada por una lectura somera, un pensamiento apresurado, distraído y superficial. En síntesis, la Internet atrae nuestra atención solamente para disiparla. Se percibe también pérdida de otras habilidades como la memoria que ha sucumbido frente al inmenso banco de información que representa Internet. Ya no necesitamos la memoria

2. Esta red (web) se desarrolló en los primeros años de la década 1990.

para guardar datos, únicamente requerimos saber introducir palabras clave en los buscadores.³

La capacidad multitarea, que se genera con el uso de la web, mejora nuestra capacidad para distinguir datos, pero perjudica la capacidad para pensar y razonar un problema. Afirma Carr que lo que hacemos cuando trabajamos en «modo» multitarea es adquirir destreza en un nivel superficial.

Un efecto relacionado con esto es que se va perdiendo la capacidad de leer de izquierda a derecha y se hace una lectura saltando párrafos, seleccionando palabras clave a la manera de Google. La misma tecnología facilita hacer esto pues libros electrónicos en formato Word y PDF permiten exploraciones rápidas por palabras «optimizando» nuestra búsqueda. Sin agregar más, la tesis de Carr es que Internet ha generado en nosotros una mente superficial que perdió la capacidad de memoria, de leer a profundidad y de argumentar. Frente a ello hemos «ganado» la capacidad de distinguir patrones y de elaborar o prestar atención a muchas cosas (multitarea). Para Carr es claro que la gente parece más inteligente y, sin embargo, no tiene un vocabulario más rico, ni almacena más información, ni posee mayor capacidad para resolver problemas aritméticos. Carr dirá que evolucionamos de ser cultivadores de conocimiento personal a cazadores-recolectores en un bosque de datos electrónicos.⁴

A la red actual se le conoce como Web 3.0, ésta abrevia de la Web 2.0, y es en muchos sentidos una red mejorada respecto de la anterior. Para dar cuenta de la Web 3.0 es necesario reconstruir brevemente las características de la 2.0 presente, particularmente es necesario reconocer el papel de Google como promotor de esta red.

En la primera red el número inconmensurable e inclasificable de páginas hacían que fuera imposible encontrar la información necesaria. Su extensión generó que brevemente algunas

empresas se beneficiaran monetariamente haciendo a algunas fuentes más importantes que otras. La aparición de Google cambió todo ello, no aceptaba dinero de los usuarios, basó su algoritmo en el reconocimiento de los sitios más mencionados para establecer la relevancia en la lista del buscador, puso orden al caos, dio sentido y clasificó los millones de documentos para enfocarse en presentarnos solo lo que buscamos. Google se ha especializado en conocer mejor que nadie qué es lo que uno quiere. El problema que han tenido otros buscadores es que no *entienden* el significado de las preguntas o el contexto, por ello, actualmente Google trabaja con una búsqueda semántica, donde se toma en cuenta el significado contextual de la consulta, el lugar de la misma, el sentido, etcétera. Google analiza la gramática y dicción de las palabras en contexto con los idiomas y los diversos lugares con miras a generar algoritmos capaces de búsquedas precisas.

El trabajo de Google, además de generar algoritmos, es elaborar perfiles de consumidores, insertar cookies en las computadoras para rastrear nuestras necesidades, aficiones e inquietudes. La verdadera ganancia de esta compañía viene de los anunciantes quienes pagan para competir en una subasta para ocupar el primer puesto en la lista de *patrocinadores*. Así, Google como empresa, más que facilitar la búsqueda, vende espacio publicitario o, lo que es lo mismo, vende nuestros intereses a los anunciantes y controla tanto el precio que cobran por el acceso a ella como la visibilidad relativa de los anuncios. La venta de esta información la hace por medio de *adwords*: realiza una subasta instantánea entre anunciantes para determinar a cuál de ellos poner primero en la lista publicitaria. Sin embargo, y justo por estar involucrado el mercado, el trabajo de Google no es gratuito, no somos pues sus clientes ni lo usamos como si fuera una herramienta: para Google somos un producto. En el proceso de búsqueda pasamos de ser simples usuarios a objetos de comercio y productos. Somos lo que vende a sus anunciantes, nuestra información, nuestra vida, nuestros gustos son el producto. Entre más información tiene de noso-

3. Nicholas Carr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, Taurus, México, 2011, *passim*.

4. *Idem*.

tros, nos convertimos en un mejor producto. De esta manera, Google nos proporciona un buscador que nos ahorra tiempo en la Web, a cambio de ello, obtiene información de primera mano sobre nuestros hábitos para poder dirigir los anuncios con eficacia.⁵

Así, la red 3.0 de la que abrevan Google, Facebook o Amazon tiene como base el análisis de nuestros intereses. Esto tiene algunas consecuencias inmediatas. La primera es que promueve una forma muy particular de subjetividad; digamos que en las próximas décadas Google (al igual que otros buscadores que puedan surgir, otras plataformas, redes sociales, etcétera) mostrará una tendencia a indagar entre nuestros intereses los que nos vinculan al consumo o al mercado. En otras palabras, estaremos presentes como sujetos delimitados, recortados por la tecnología y en función del mercado. En el futuro veremos nuestros intereses convertidos en necesidades por el mercado y nuestras nacientes necesidades transformadas en posibilidad de ser. Derivado de lo anterior, y en tanto la tecnología penetra en la exploración de nuestros intereses, se irán cerrando nuestros horizontes dialógicos, esto es, el campo de experiencia se limitará a nuestra propia ideología, a nuestro propio mundo, expulsando de él, involuntariamente y casi sin saberlo, las voces disidentes que nos interpelen.

Esta red 3.0 ya está actuando, Facebook ha logrado generar un algoritmo por el cual recibimos más notificaciones y «estados» de personas con las que tenemos más intereses comunes e ideologías afines. Facebook se ha vuelto el espejo en el que nos miramos para regodearnos de nosotros mismos, de nuestras propias creencias y gustos. Google, en el mismo tenor, da búsquedas diferentes según la parte del mundo donde el usuario se encuentre y la computadora que esté usando, esto es, la red limita el campo de experiencia a la experiencia local y la mejora continua de algoritmos logrará que un día la lista de

búsqueda sea hiperpersonalizada, esto es, que obedezca solo a nuestros gustos.

En otras palabras, si antes la red era el acceso al mundo, hoy es un obturador del mismo, una falsa ilusión de estar conectados cuando en realidad estamos sumergidos en una burbuja mercadológica que nos ofrece un simulacro del mundo, el simulacro de mundo que queremos, donde el mejor de los mundos posibles es el que regresa una mirada que siempre asiente y nos otorga un «like». Este *acceso* deja fuera definitivamente al otro que nos interpela, al otro diferente, al que piensa diferente.

La red 3.0, de la cual Google es su mejor expositor, es el ejemplo emblemático, que no la nota disonante de lo que viene. Desde su propia perspectiva, Google nos proporciona una herramienta que facilita el acceso a lo que realmente nos interesa pero, ¿hasta qué punto esta red es solo una herramienta?

Para dar cuenta de esta pregunta analicemos brevemente la frase arriba citada pues supone, en sí misma, una mirada actual en torno a la tecnología moderna. Desglosar sus particularidades nos permite un primer acercamiento al problema planteado. Así, cuál es el sentido, cuál la finalidad del «Don't Be Evil», eslogan de Google.

En tanto que formulada así la frase nos recuerda a una ley o regla, ¿podría ser un imperativo moral? ¿Acaso una norma legal? ¿Una regla? Hagamos algunas disquisiciones. Aunque a primera vista nos parezcan similares, la ley y la regla son cosas diferentes. La regla apunta menos a lo que no debe hacerse como a lo que ha de hacerse efectivamente. En el monasterio, cuna histórica de la regla, la vida del monje se encuentra reglamentada de la primera a la última hora del día. En la regla de San Benito (siglo VI d.C.), arquetipo de toda regla futura, se señalan claramente las actividades del monje, desde la media noche (*maitines*) a la salida del sol (hora *prima*) y hasta la puesta del mismo (*vísperas*). Las horas canónicas definen las labores del monje, su vida entera, todo lo que no está en esa regla —lo indeterminado— forma parte de lo prohibido.

5. Siva Vaidhyathan, *La Googlización de todo (y por qué deberíamos preocuparnos)*, Océano, México, 2010, *passim*.

En la ley, contrario a lo anterior, lo indeterminado es lo permitido «*Permissum videtur in omne quod non prohibetur*» («Parece permitido todo lo que no está prohibido»). Esto quiere decir que la ley no puede juzgar más allá de lo que está tipificado. Aunque efectivamente haya un proceso de continua legislación, esto es, de llevar al ámbito de la ley lo que antes se encontraba fuera de ella. De esta manera la ley proscribire, la regla prescribe.

«Don't Be Evil» no es pues una regla, no define lo que debería hacerse efectivamente, no dice, por ejemplo, «Be Good». Tampoco establece una discursividad que quede definida en términos positivos por un conjunto de enunciados que den cuenta de la regla. «Don't Be Evil» tampoco es una ley que busque sancionar algo, porque no señala la consecuencia de un acto concreto ni define qué se quiere prohibir o qué se busca sancionar.

Pese al sentido imperativo del enunciado «Don't Be Evil» es una divisa presentada en sentido negativo aunque imperativo. Una prédica para tiempos presentes. Si en su tiempo «*Sapere aude!*» fue enunciada por Kant como una divisa para la ilustración que daba cuenta del carácter propio de ese periodo histórico, «Don't Be Evil» se concreta como una divisa negativa y ambigua para tiempos modernos. Pero, ¿cuál es el horizonte en el que cobra sentido esta frase? Antes de dar cuenta de este horizonte pasemos al análisis del carácter moral de la frase.

Evil se diferencia de *bad*, en que el segundo término refiere a algo que está mal, que se encuentra mal o en mal estado. *Evil*, por otro lado, tiene un sentido volitivo, no es simplemente malo, es perverso, malvado, hecho con maldad. Se usa a veces también como diabólico o maldito. Así, la divisa «Don't Be Evil» puede ser traducida como «No seas malo» o más precisamente como «No seas malvado». Pero ¿cuál puede ser la razón para enunciar o prescribir esta particular divisa moral? Esta prédica supone un horizonte de sentido muy particular pues se presenta en el contexto de una discusión contemporánea. La

discusión en cuestión es la que ha puesto un renovado interés en torno al lugar de la tecnología en nuestras vidas.

Tres momentos históricos se encuentran supuestos para la aparición de una frase como «Don't Be Evil». El primero, marcado por la revolución industrial que, desde mediados del siglo XVIII hasta principios del siglo pasado, había depositado en la ciencia y en la técnica el progreso de la humanidad. El segundo, que tiene que ver con un desencanto de la técnica desde principios del siglo pasado, en el cual se nos presentaba ya como un ente peligroso, pues una rampante e inescrupulosa tecnificación del trabajo desembocó en el terror del fordismo y el taylorismo, convirtiendo al hombre en un engrane más de la cadena de producción.⁶ Es así que a partir del siglo pasado presenciamos ya cierta suspicacia hacia la tecnología, diversas expresiones culturales daban cuenta de ello, películas como *Tiempos modernos* de Chaplin o *Metropolis* de Fritz Lang prefiguraban una tendencia posterior al terror tecnológico. Sumado a lo anterior, ese siglo presenció el gran desarrollo técnico de la industria bélica que durante la Guerra Fría estuvo a punto de llevar al hombre a la aniquilación.

Pretende ser este un somero repaso, por ello solo apuntaremos que frente a esta visión se problematizaron ampliamente (sobre todo con el inicio de la robótica) las cuestiones atinentes a la ética en relación con la tecnología. Para botón de muestra tenemos las leyes de la robótica de Asimov, que, previendo un desborde de la tecnología, buscaban *regular* esta posibilidad que apenas dejaba ver sus primeros alcances. En consonancia con el espíritu de estas leyes la frase señalada «Don't Be Evil» implica o supone que la tecnología por sí misma no es mala o buena, sino neutral, y que se encuentra bajo nuestro poder hacer de ella un buen o mal instrumento. Por lo anterior, la prédica, la prescripción para esta Modernidad es que frente

6. En términos filosóficos la palabra tecnología tiene poca relevancia siendo la técnica objeto tradicional del análisis, es esta la problemática central siendo la segunda derivada. En lo que sigue hablaremos de lo mismo al referirnos de *técnica moderna* y *tecnología*.

a la neutralidad de ese instrumento, pero frente al poder de la tecnología se elija «No ser malvado», no hacer un mal uso de ese *poder*. No obstante, esta visión de la cual se nutre la frase, eslogan de Google, y que parecen dar por sentado la mayoría de los intelectuales ocupados en este campo, habría una reflexión insoslayable que ha sido, pese a su profundidad, poco recordada al momento de pensar a la tecnología.

Solemos relacionar a la filosofía con la imagen del búho de Minerva que emprende el vuelo cuando la noche ya ha caído, dando así un carácter de extemporánea a la misma, de estar fuera del tiempo, cuando adviene la reflexión filosófica su derecho a decir el qué del mundo ya ha prescrito. Sin embargo, hay casos paradigmáticos en la historia del pensamiento, en los cuales un filósofo puede extraer lecciones nuevas del pasado y ser, pese a ello, un visionario del futuro. Ese caso singular es el de Heidegger.

Aunque la influencia de la tecnología en la vida cotidiana no era tan remarcada en los albores del siglo pasado, sería el filósofo alemán quien desnudaría las implicaciones de estas premisas –instrumental y neutral– en la técnica. En su influyente texto *La pregunta por la técnica*, Heidegger hace un análisis que va desmontando nuestra idea de técnica. Para Heidegger el descubrimiento del ente presentado por la técnica forma parte de la consumación de la historia de la metafísica occidental, consistente en la caída del ser en el olvido.

Ese olvido opera detrás de la respuesta «común» por la técnica que tradicionalmente ha dado dos respuestas, una, que es un medio para unos fines, la otra, que es un hacer del hombre, una producción humana. Ambas definiciones, nos dice, se copertenecen pues «poner fines, crear y usar medios para ellos es un hacer del hombre». Presentar de esta manera la cuestión nos hace caer en un falso problema que consiste en pensar que hay que manejar a la técnica como medio, tenerla en nuestra manos, dominarla. Ello nos lleva erróneamente a suponer que es más urgente dominarla cuanto más amenaza

no solo con escapar al dominio, sino con dominar al hombre, con que el hombre termine siendo el medio para la tecnología.

Heidegger indaga sobre la *esencia de la técnica*, pues para él hacer la pregunta por la técnica prepara el camino para una relación libre con ella. Esta relación libre solo se logrará «si abre nuestro estar a la esencia de la técnica».

La esencia de la mesa, lo que prevalece en toda mesa no es una mesa que se cuente en el universo de las mesas. La esencia de la mesa es lo que hace de toda mesa una mesa. Del mismo modo no llegamos a la esencia de la técnica dando una definición técnica. Para reconocer la esencia de la técnica es necesario quitar el velo de lo que está adelante, y lo que tenemos delante es la definición instrumental pero no damos cuenta de lo instrumental mismo que nos revelaría su esencia. Pese a ello es esta definición instrumental un primer acceso a lo verdadero, tenemos que buscar así lo verdadero a través de lo correcto e imperfecto. La técnica tiene como ámbito de competencia estas dos definiciones y, sin embargo, aunque parezca que se da cuenta de lo que es la técnica, en realidad estas definiciones oscurecen su esencia pues solo presentan lo que está: «ante los ojos» (su instrumentalidad).

Para Heidegger es claro que no llegamos a la esencia de la técnica si nos limitamos, como los críticos o apologistas de la misma, a impulsarla o a denostarla. En todo caso el peor modo de colocarse ante la técnica, o de estar abandonado a ella es considerarla como algo neutral.

Si nos preguntamos lo que es propiamente la técnica, representada como medio, llegaremos al salir de lo oculto. La esencia de la técnica es la región del desocultamiento, es decir, de la verdad.⁷

Si hemos glosado aquí parcialmente algunas tesis de Heidegger es para argumentar que nos parece certero rechazar la idea de que la tecnología es solo un instrumento del cual podemos servirnos.

7. Martin Heidegger, «La pregunta por la técnica», en *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp. 9-37, *passim*.

Seguimos ahora a Foucault para argumentar que la tecnología no solo no es neutral, sino que conforma subjetividades.

Foucault, en su texto *Las palabras y las cosas*, había analizado ya la emergencia del hombre moderno, su puesta al centro del saber. Había señalado que el hombre era la construcción moderna de un engarzamiento de saberes que le habían dado consistencia y que le precedían. El hombre, nos dice Foucault, no era aquel sujeto que había fundado el saber sino un efecto de superficie del mismo. La aparición del hombre solo había sido posible por las condiciones del saber que la habían posibilitado. Por ello, cuando estas condiciones cambiaran se podría apostar que «el hombre se borraría como en los límites del mar un rostro de arena». ⁸ Foucault atribuye a las condiciones históricas del saber la aparición y próxima desaparición del sujeto. En otras palabras, la aparición y desaparición del sujeto estaba dada por las condiciones históricas del saber, a ello le llamó «*a priori* histórico».

En sus análisis posteriores relativos a la relación saber-poder que llamó «genealogía», Foucault hace una reflexión en torno al *biopoder* (poder organizado en torno a la vida). El desarrollo de este poder fue posible, señala Foucault, gracias a las disciplinas. El nacimiento de las disciplinas coincide con una percepción del cuerpo como objeto y blanco del poder. Se busca manipularlo, darle forma, hacerlo eficiente, multiplicar sus fuerzas. Nace así una *anatomo-política del cuerpo humano* que tiene como objeto el cuerpo individual, considerado como una máquina. En ese contexto, *El hombre-máquina* de La Mettrie representa la posibilidad de manipular y hacer dócil al cuerpo. ⁹ La disciplina marcó la subjetividad desde el siglo XVIII y se encuentra en la base de las relaciones saber-poder. Esta disciplina conforma lo que Foucault llamó un dispositivo que se organizó en los espacios de la milicia, la industria y la pedagogía para incursionar después en diversos ámbitos de la vida.

8. Michel Foucault, *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI, México, 1998, p. 357.

9. M. Foucault, *Vigilar y castigar*, Siglo XXI, México, 1998, p. 140.

Del mismo modo como las condiciones del siglo XVIII abrieron la posibilidad de la emergencia del hombre-máquina, consideramos que las condiciones del naciente milenio están abriendo la posibilidad de un nuevo tipo de hombre. *Hombre* pues aún no tenemos nombre para lo que viene, bauticémoslo por el momento hombre-algoritmo.

Conclusión

En este breve escrito hemos problematizado algunas implicaciones que tiene la tecnología, particularmente la lógica de la red 3.0 en la subjetividad contemporánea. Hicimos énfasis en algunas características adversas señaladas por Carr, esto es la superficialidad, la pérdida de memoria, etcétera. Nos parece central, pues de hecho con ello iniciamos la articulación en la subjetividad contemporánea de la lógica de la red 3.0 en dos aspectos, la emulación subjetiva de los buscadores en la experiencia cotidiana y la exclusión del otro en el campo de experiencia, efecto de la búsqueda en la red de nuestros propios intereses.

Mencionamos aquí ya el efecto de buscar *optimizando*, esto es, buscar bajo los criterios de seleccionar, sin profundizar, las palabras. Este hombre-algoritmo de criterio semántico, no solo lo presenciamos en la búsqueda en la red o en los documentos, lo encontramos en experiencias tan diversas como transportarse, viajar o escoger un restaurante. Ya no nos arriesgamos a conocer un lugar, lo escogemos según un criterio basado en otros comensales y en un algoritmo que ordena bajo parámetros costo-beneficio. Ya no nos desplazamos por las mismas rutas, pedimos a una aplicación las vías de acceso más rápidas basados en un algoritmo que puede determinar la probabilidad de tránsito.

Pero, más complejo aún, ya no viajamos para conocer costumbres o lugares, hacemos *check in* en una lista predeterminada. La tecnología ha dejado una impronta tan profunda en

este ámbito que la otrora cultura de la contemplación, Oriente, viaja solo para fotografiar los sitios turísticos más emblemáticos. Se viaja, como se lee, pasando de un lugar a otro, olvidando el recorrido.

A este efecto adverso se suma la imposibilidad de acercarse al otro, de tener acceso real al otro, al mundo. Sumidos en la burbuja de nuestros propios intereses, anclados en una lógica de búsqueda, estos elementos nos permiten arriesgar una hipótesis: el hombre como lo conocemos está a punto de desaparecer. Quizá, en este momento las condiciones están dadas para la emergencia de un nuevo sujeto, más centrado en sí, pero paradójicamente volcado sobre los intereses del mercado. Más capaz de trabajar en muchas cosas pero de un pensamiento disperso. Un hombre que encarne poco a poco la técnica de la que abreva hasta hacer de la lógica del algoritmo un ideal.

Al inicio habíamos señalado la diferencia y división entre la máquina humanizada y el hombre-algoritmo, sin embargo, bien podemos afirmar que no son ya tan diferentes. En un tiempo quizá no distante ambos se fusionarán, o el uno será evolución del otro, ello ocurrirá cuando el hombre olvide preguntarse por el lugar que tiene en la máquina, cuando al hombre le sea imposible saber con certeza si hay diferencia entre él y la máquina (o, peor, una prótesis de la misma). De nuevo, el mismo Cooper de *The Big Bang Theory* nos adelanta la respuesta. En uno de los capítulos de la mencionada serie Sheldon, Raj y Howard se preguntan por la posibilidad de que Sheldon sea un robot:

Howard: Sheldon, si tú fueras un robot y yo lo supiera pero tú no, ¿te gustaría que te lo dijera?

Sheldon: Eso depende. Cuando yo sepa que soy un robot ¿voy a saber lidiar con ello?

Howard: Quizá, pero la historia de la ciencia ficción no está de tu lado.

Sheldon: Déjame preguntarte esto, si fuera un robot, ¿obedecería a las leyes de la robótica?

Raj: Es probable que las estés obedeciendo ahora mismo.

Howard: Es verdad. ¿Has hecho daño a un ser humano o

has permitido que un ser humano se haga daño?

Sheldon: No.

Howard: ¿Has hecho daño a un ser humano por orden de otro?

Sheldon: Por supuesto que no.

Howard: ¿Has protegido tu vida a costa de otro ser humano?

Sheldon: Bueno, no.

Howard: Huele a robot.¹⁰

Sí, Sheldon «huele a robot», porque su pensamiento es algorítmico, y porque al mismo tiempo es una extensión de la mirada maquínica, pero sobre todo porque, como el hombre contemporáneo, ha olvidado cuestionar la técnica que le cruza volviéndose un *gadget* más del mundo digital. Será tarea de las humanidades insistir sobre la pertinencia de este cuestionamiento.

10. *The Big Bang Theory*, «The Fuzzy Boots Corollary», temporada 1, cap. 5.